

# GRADIUS III

FROM THE LEGEND TO THE MYTH



YEAR-END PLAN MIKADO'S 2007

CUSTOM VR. SPECIAL PLAYING GUIDE

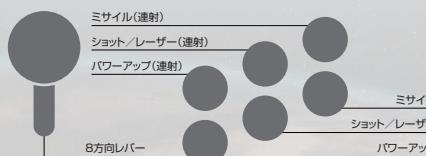
## ■■■ グラディウスIII～伝説から神話へ～

かつてゲームファンを唸らせた「グラディウス」から時を経て、その攻略性や、常に要求されるシビアな操作性で魅了された、熱きゲーマー達の期待に応えるかの如く「グラディウスIII～伝説から神話へ～」が誕生しました。今回のイベントでは、シリーズで最も難易度が高いといわれている本作の1周クリアを目指して頑張ると思います。一度はクリアを諦めた方が、もう一度続けていくきっかけになったり、SFC版でしか遊んだことがないという方に、「モアイボス」や「キューブラッシュ」の魅力を知ってもらえたなら幸いです。



## ■■■ プレイする前に知っておきたいこと

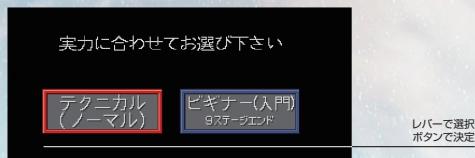
この特別バージョンでは、連射機能やステージセレクト、さらにはキューブアタックモードなど、多彩なアレンジが施されています。そしてエディットモードでは、実際に様々なカスタマイズが可能となりました。オリジナルでは不可能だった組み合わせで、まったく新しい攻略法が見つかるかもしれません。もちろん今まで通りの4タイプからも選べます。



## ●初期設定画面



## ●難易度選択



## ●ノーマルモード



## ●初期設定画面





## 8面攻略

### ●8面…フル装備なら気休めステージ

- パリアを強引替えて、ボスまでにゲージをパリアに合わせます。
- 腕には当たり判定はありませんが、吸い寄せられるので注意します。
- 初めて花が出てきた直後、上方に狭い通路があるので、そこから入ってレーチを倒します。
- しばらくするともう1体レーチが出てくるので、オプションを配置して倒します。

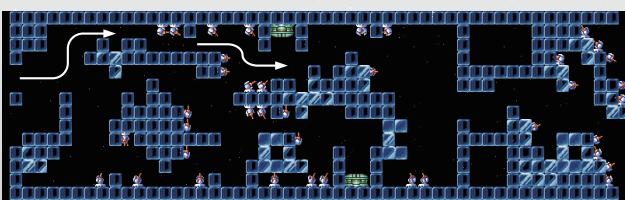


『プロッティング・ワイド』  
 ■■がく(?)と腕から弾を出しながら吸い込んでくるので、レーパーを常にに入れます。吸い込みの前は、必ず画面左端にいましょう。  
 ■偶回目目の吸い込みの後に前に突っ込んでくるので、画面左上で待機します。  
 ■パリアがあれば、弾を避けたことより、弱点に打ち込むことに専念します。フル装備なら2回目の吸い込み時に倒します。

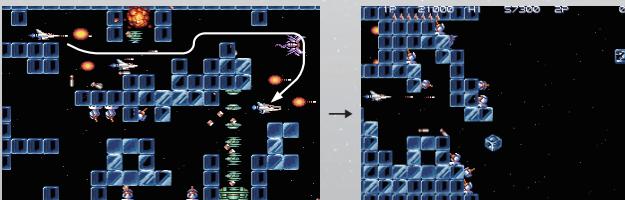
## 9面攻略

### ●9面…水晶の檻を抜けて

- グラIII最大の山場です。
- 初めてここに辿り着いたら、結晶の飛び方や、復活時の前衛の越え方などを考えながら進むと良いでしょう。
- 前衛では5個カプセルがでるので全部取れるようにパターンを組んでください。



■結晶ブロックが全部配置されるとこんな感じになるので、上を進みます。



上のハッチはオプションを配置しておき出現と同時に倒し、下のハッチは1回ガコを放し終わったあとで上に移動してミサイルで倒します。(オプションを2コ装備したときは、下のハッチを破壊した直後くらいにオプションハンターが来ます。)

『キューブラッシュ』  
 ■難関中の難関。右図の攻略を参考に、是非頑張ってください。•••••

『リザードコア』  
 ■腕から襲ってくるレーザーは、自機の横座標をボスに近づけると撃っていません。(ミサイルゲージの上辺りが楽です)  
 ■レーザーを撃つた間隔をつ込み、上手に切り返します。  
 ■オプションで遮蔽板に撃ち込み倒します。



そんな戻ティウス 背景が純白にッ！

3面地下などでメガクラッシュを使って画面が点滅中にスピードアップなどをすると背景が真っ白になる現象があります。

## 10面攻略

### ●10面…いよいよ最終面!

- 3WAYを撃つデモが登場し、カプセルを9個取ることができます。慣れれば問題ないでしょう。
- 9面から復活したときに、保険カプセルと前衛のカプセルを全部取った場合は、オプションを付けて、フォースフィールドにゲージを合わせましょう。それ以外のときは、3つのオプションを付けてダブルにゲージを合わせましょう。

#### 『テララン』

- と違って弾は撃てませんが、遮蔽板は撃ちかえしてきます。
- はじめは画面端に待機する良いでしょう。
- 腕の当たり判定が大きいので、うかつに近づいてはいけません。

#### 『カバードコア』

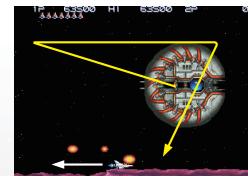
- こちらも疊り弱くなっています。
- 上下には動かず、遮蔽板近くで左右に動いてミサイルを避ける良いでしょう。
- 実はカバードコアの真ん中辺には当たり判定がないので、遮蔽板を破壊したら中に侵入できます。

#### 『ピックコアMk.II』

- 縦軸が離れているときはレーザーを撃ちながら自機に近づき、縦軸がコアに近づくと、腕を開いて大量のレーザーを放つで大きく避けます。
- コアを一番上に誘導したら、画面下端が安全地帯になります。(フォースフィールドははがれます)

### ●入り口ハッチ地帯

- デリンジャーコアを倒したら穴の中に入ります。早めにオプションを配置して上のハッチを破壊しましょう。(番号は倒す順番)
- バーティカルを装備して、その次のハッチもサコを出される前に壊しましょう。



ただし、あまり早く上がりすぎると、レーザーが空き刺さることあります。  
 ⑤レーザー攻撃が終わったら①に戻ります。  
 これを繰り返します。

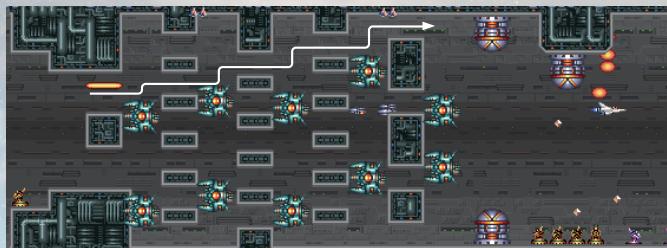
■これまでラクチンです。腕が2回目に斜めに開いた時には倒せると思います。



■ここでのサブはこのように説明して。  
 ④9面から復活した場合はここで4つのオプションをつけます。  
 ⑤次の、前後から出現するサバや、上下の壁割れに注意。  
 (割かれる部分の天井は見た目より判定が大きいので注意)

### ●ガーメイド地帯

- ガーメイド地帯は、通路を塞がないように慎重に倒します。



■せりあがってくる壁は、当たり判定が小さいので、端の方をすり抜けることができます。ただし敵の弾もすり抜けるので注意。

そんな戻ティウス

背景が純白にッ！

スネークオプションを装備したまま1周クリアをすると、オプションがなくなるうえに、新しく装備できなくなるバグがあります。スネエエエエエエエエ!!!!!!

## ■ 10面攻略

### ●ミニクラブ地帯

■ミニクラブ地帯は、下でカプセルを2つ回収してから上を進むのが良いでしょう。



■クラブも当たり判定が大きいので、エスケープゾーンから脱出するときは、自機の先端が壁にめり込んでから、レバーを下に入れます。  
2回目のクラブの前に、ワープアーバージョンあらじめフォースフィールドに合わせておきます。  
2回目のエスケープゾーンから脱出したら、フォースを付けて前進し砲台とハッチを破壊しに行きます。(後から赤ジャンパーが来るので余計にカプセルを取らないようにします。)

### ●回転レーザー地帯

■むやみに処理落ちをさせるレーザーがずれて道が塞がれますので、攻撃は最小限にします。  
■レーザーの中心にあるボルトは、当たり判定がなっとう大きいので注意します。  
■終盤にザブド下から大量に出てくるのでオプションを左に配置して処理します。  
■9面からの復活の場合はここでオプションハンターが出現します。

### ●対シャドーギア戦

■まずは上のエスケープゾーンに入ります。きちんと入らないと足に刺されます。  
■上の壁は自機のコントロールでめり込ませても大丈夫です。よくここで死ぬので気合を入れてしまふ。なお、青で囲ったところからダッパーが出現することがあります、それを倒すと赤で囲ったところから赤シャドーギアがでるので注意します。  
■隠れ砲台(図の角)は当たり判定が先に出てるので近づいてはいけません。



■後ろから来るダッパーは、くぼみの左側にオプションを配置するか、ヴァーティカルの自爆で倒します。

■エスケープゾーンで後からのダッパーを倒したところに、シャドーギアが後にいくので脱出すればおしまいです。

### ●高速スクロール

ずっとスクロールが速くなり、いよいよ脱出です。ここで死ぬと肉団子からやり直しなので慎重に行きましょう。



■2速以上必要です。  
■最初は画面左のほうに詰めて上の通路へ行き、次に下の通路を進みます。  
■ジグザグ階段のところは横移動はスクロールに任せ、上下移動のみに専念した方がよいでしょう。だんだん後ろに追い詰められますかが何とかなります。  
■真ん中の一直線の通路に出たらついに感動的エンディングです。

## そんな戻ディウス 敵の当たり判定

敵の中には当たり判定が見た目よりも大きいもののがたくさんあります。  
特にボスのレーザー、5面ボスが吐き出すグローム、突如出現するサブなどの当たり判定は

## ■ バグリスト

### ●はじめに

AC用グラディウスIIIは非常にバグとデータミスが多いことで有名です。開発者インタビューには上司の結婚式に間に合わせたという言い訳があり残念な気持ちになった人も多いはずです。今回のプログラム改修ではゲームの内容にかかわらない部分においては修正をし、内容に変更がある部分についても最小限にとどめた修正を施しています。

### ●公式修正版 versionS→3

いわゆる新バージョンと呼ばれるものです。メインプログラムのROMラベルが945512, 945513から945312, 945313に変更されています。この修正では商業上の問題となる最小限の修正にだけとめられ普通に遊び分にはほぼ同じの内容であると言って良いでしょう。

### 《無敵バグの修正》

特定の場所でフォースフィールドを装備すると、敵判定に限って無敵になってしまふバグです。修正箇所は未調査です。

### 《残機オプションのバグ修正》

残機が10機以上あるときに残機オプションを使用すると残機が減るどころか逆に増えてしまうバグです。残機のメモリの値はBCDで管理されているのですが、残機オプションのバグではBCD減算を行わず通常の減算で行ってしまったのが原因です。10→4=6になるはずが0x10-4=0x0となっています。このバグ修正によってスネーカオプションプレイヤーは大変なことになってしまった。というのもエンディング終了後、2周目が始まるときにスネーカオプションが画面に表示されず、装备も出来ないというバグが削除されています(後述)。スネーカオプションプレイヤーは最終面でオプションなしの状態にして、2周目開始後に残機オプションを使用する対策を組みます。つまり2周目で強制的に残機を4減らされるというペナルティがあります。この対策として残機オプションのバグを有効活用するという「バグをバグで攻撃する」ということができなくなりおり、スネーカオプションを使う少數のプレイヤーの狭き門をさらに狭くしているという事態になっています。

### 《PRESS STARTの修正》

COINを投入するとPRESS START 1 PLAYER ONLYと表示されるようになりました。

### ●PS2移植版

グラディウスIII&IV-復活の神話に収録されました。AC用完全準拠として出されたものです。上記のversion3をもとに作られているようですが目立たない部分で修正されている部分があります。今回はAC用のバグとPS2用の修正を確認した上で作業を行っており、開発ではこっそりと役に立っています。

### ●PSP移植版

グラディウスポータブルに収録されたものです。webサイト(グラIII研究室(仮))さんはシャドーギアを破壊するというバグ検証をPSP版で行っています。PSP版がAC版のバグをそのまま再現できるあたりに驚いたものです。なお筆者は所持していませんので確認していません。

### ●個人修正版 version3→3h,M→mh

ここからはこのイベントのために修正したもの、そのままであるもの、調査できていないものの説明です。version3のROMを使用し個別に修正を行っています。

### 《残機オプションのバグ・条件付き差し戻し》

前述の様にスネーカオプションプレイヤーに害を与えたためスネーカオプション装備時のみ残機オプションのバグが使えるようにversionSのプログラムを移植し直しました。ノーマルオプションではバグは発生しません。

### 《オープニングデモのパレット制御・修正》

デモ用グラディウスIII初代の絵が徐々に出てくる処理の前に1フレーム不完全な画像がでています。キャラクタデータが転送されないにもかかわらず、BGMAPを転送したこと、パレットデータを転送したこと、パレットデータを設定したことが原因です。



■PS2では修正されたようです。

### 《ゲームスタート時のキャラクタRAM制御・修正》

コイン投入後スタートボタンを押すと1フレームほどGRADIUS IIIのタイトルが化けています。BGMAPを初期化する前にキャラクタデータを転送しているのが原因です。stage selectを追加した関係でこれとは無関係に初期化処理をいました。



■PS2では修正されていません。

### 《オープニングデモの背景描写・修正》

1989の文字が消え、BGMAP最高潮に達し「グラディウスIII伝説から神話へ」と表示される間の1フレームで画面が暗くなり、次の1フレームで上にされた背景が表示されます。これは背景のレイヤの使い方に問題があります。グラディウスIIIの基盤の画像処理機能として3枚の背景を扱うことができます。1989の文字が出てる時(状態Y)とタイトルが出来る時(状態Y)では下記左のようなレイヤになっています。

TextとBのレイヤを削除して同じ絵を描いているので転送に時間がかかり、真っ黒な1フレームが表示されます。サブCPUはBレイヤの描写を行うのですが、データソースの関係で隠されています。次のフレームでメインCPUがそれを修正してBの描画完了となります。これがデモモードでコインをいれた直後に毎回起きたのです。最初は気づかなかったものの何度も遊びぶとちらちらとしてとても気になります。ここで下記右のようにレイヤの制御を修正しました。

背景	Text	A	B	背景	Text	A	B
状態X	viper	未使用	1989	状態X	viper	未使用	1989
状態Y	title	未使用	viper	状態Y	viper	未使用	



■PS2では背景のずれのみ直したようです。

### 《TYPE SELECTの装備名…修正》

下記のように修正しました。

NOMAL MISSILE	→NORMAL MISSILE
NOMAL LASER	→NORMAL LASER
CLASER	→CYCLONE LASER
REPLEE LASER	→RIPPLE LASER
SHILED	→SHIELD
FREE SHILED	→FREE SHIELD



■PS2では修正されていません。

※項目へ続く→

## ■ バグリスト

## 《Doubleのタイル欠け》

キャラクタが足りなかつたようです。



■PS2では修正されました。

## 《2wayのタイル欠け》

ピックバイパーの先端1ドットが欠けています。  
やはりキャラクタが足りなかつたようです。

■PS2では修正されていません。

## 《オプションのワーク領域の初期化ミス…未調査》

自機が登場したあと動かさずにオプションを装備すると、自機の軌跡が初期化されたままなのでオプションの位置が不定になっています。何度も書いてますがこれがスネークオプションがでなくなるバグの根源です。

ノーマルオプションではすこし動けばオプションがでてきますが、スネークオプションはまったくでてきません。



■PS2では修正されていません。

## 《敵のワーク領域の初期化ミス…未調査》

グラIII研究室(仮)さんのレポートを見る限り、敵を倒さないと次に出てくる敵に倒さなかつた敵の属性が残っているようです。これによってシャドーギアが倒せたり、バブルアイからカプセルででてきます。

■PS2では未調査です。

## 《敵の点数処理…未調査》

通常入る点数とは違う点数が入るようです。泡面のハッチで5000点が入るもの有名です。前述の初期化ミスが関連しているようです。

■PS2では未調査です。

## 《ステージクリア後の地形判定…未調査》

ステージクリア後に何にも当たっていないのにプレイヤーが死亡します。

■PS2では当たり判定が一瞬消えることで死亡は回避されているようです。

## 《e.laser のサウンド…そのまま》

eレーザーをためたまま地形にあてて消すと、ためた音が継続されます。簡単に調査したのですが、地形にあてたまではオブジェクトの管理上存在したままになっています。

■PS2では修正されていません。

## 《ゲーム中画面描写全般…そのまま》

モアイ面道中で顕著なのが画面に横線がちらちらと表示されます。これは画面のスキャンライン描写中に該当のVRAMを書き込んでいるためです。メインCPUはスキャンライン描写中にVRAMを書き込まないように動いているのですが、サブCPUは同期していないのが原因です。

■PS2では描写構造がフレームバッファのため発生しません。

## 《メガクラッシュで画面真っ白その1…そのまま》

メガクラッシュ発動中の背景が白黒と変わるときにパワーアップ(スピードアップが簡単)をするだけで背景が白くなります。宇宙の背景は白くならないで発生する場所は岩面、植物面、要塞面の各内部に限られます。プレイヤー死亡かステージクリアで元に戻ります。

背景の色を変えるタイミングがパワーアップによって初期化されて停まってしまうのが原因です。このバグは起きないように対策がされているのですが不十分でした。このバグは修正していません。

■PS2では修正されていません。

## 《メガクラッシュで画面真っ白その2…一部修正》

特定の場所でフォースフィールドを装備すると背景が白くなります。すべての画面で適用され、再びメガクラッシュを使うまで解除されません。メガクラッシュで特定のパレットに白と黒を書き込むまではよいのですが、このパレットを書き込むのがメガクラッシュかもしれません。このバグはデモにまで反映されるので修正しました。

■PS2では修正されていません。

## 《バルチャードラゴンとメガクラッシュ…修正》

1フレームで首が同時に破壊されていることが考慮されています。首を1つ破壊すると首の移動方向が変わるのがこの処理が動いているのかボスがいることになっています。そもそもメガクラッシュで首が倒れるのがバグに見えますが作成意図はわからず、このバグはゲームの展開を止めただけで使っても使わなくてもゲームがかわらないと判断し修正しました。

■PS2では修正されました。

## 《GAMEOVER時のスタートボタン制御…修正》

GAMEOVERと表示されてからネームエントリー時にスタートボタンを押すと強制的にタイトル画面に行きます。処理のかなり上位にスタートボタンを検知するルーチンが含まれており(それも離した→押したではなく単に押したの判断)、意図がよくわかりません。

■PS2では修正されました。

## 《ネームエントリー後のキャラクタRAM制御…修正》

ROMバンクを切り替えた後にスプライトを消す処理をいれているのが原因です。

■PS2では難易度easy以下だと修正されます。

## 《プロッティングウィードとメガクラッシュ…そのまま》

ボスにダメージを与えると無敵時間ができます。これは毎フレーム2減り、0になると無敵が解除されます。通常では偶数がふられて0になるのですが、メガクラッシュを使うと奇数がふられ何度も0を減らしても0にならず無敵が維持されます。このバグはゲームの展開が変わるので無修正しました。

■PS2では難易度easy以下だと修正されます。

## 《キューブラッシュとキャラクタRAM書き込み…修正》

キューブが固まるときとキューブが合わせたキャラクターが毎回作成されます。画像処理といったほうがよいでしょう。このときに不正な引数がわざわざ0の文字が欠けるという現象にありました。無修正のROMでは発生したところをみたことがないのですが、発芽するため不正な引数の時は画像処理を行わないように修正しました。もしもするとこれでキューブの接着ルーチンが変わっているかもしれません。

■PS2ではテストモードに入る方法が不明で確認できません。

## 《ピギナーモードの終了ステージ…修正》

岩面(3面)で終了する処理をとばすと、モアイ面終了時にピギナーモードが終わってしまいます。開始時は構成が違ったかもしれません。

## 《エンディングの背景描写…修正》

要塞を脱出したあと画面の右上に謎の四角が存在します。これはBGMAPのデータミスです。ただこの四角が気になるところは画面右端に集中しており、パズリアンの後ろの隙間を埋めるためのものが手違いでエンディングに使われたかと思います。



■PS2では修正されていません。

## 《GAMEOVER時のスタートボタン制御…修正》

GAMEOVERと表示されてからネームエントリー時にスタートボタンを押すと強制的にタイトル画面に行きます。処理のかなり上位にスタートボタンを検知するルーチンが含まれており(それも離した→押したではなく単に押したの判断)、意図がよくわかりません。

■PS2では修正されました。

## 《ネームエントリー後のキャラクタRAM制御…修正》

ROMバンクを切り替えた後にスプライトを消す処理をいれているのが原因です。

■PS2では難易度easy以下だと修正されます。

## 《プロッティングウィードとメガクラッシュ…そのまま》

ボスにダメージを与えると無敵時間ができます。これは毎フレーム2減り、0になると無敵が解除されます。通常では偶数がふられて0になるのですが、メガクラッシュを使うと奇数がふられ何度も0を減らしても0にならず無敵が維持されます。このバグはゲームの展開が変わるので無修正しました。

■PS2では難易度easy以下だと修正されます。

## 《サウンドテストのSOUND NO…削除》

表示される値とは別のサウンド番号が再生されます。さらにこのサウンド番号を参照しているテーブルはゲーム中に使用されていません。テストモードはROM容量が足らなくなつたためすべて削除しました。

■PS2ではテストモードに入る方法が不明で確認できません。

新宿ゲーセン  
**MIKADO**



噎せるほど  
**GRADIUS**  
III

伝説から神話へ



「噎せるほどグラディウスIII」製作委員会2007 ※KYな複製、ガチホモな過剰接触を禁じます。